

Formulário para Abertura de Curso

IDENTIFICAÇÃO	
CURSO <input type="checkbox"/>	OFICINA <input checked="" type="checkbox"/>
Nome do CURSO/OFICINA "Produção de Historinhas e Quadrinhos"	
Carga Horária (as formações poderão ser híbridas)	
Presencial	30 h
Distância	
Carga Horária Total	30 h
Duração 01/08/2016 à 31/10/2016	
Público Alvo Professores Escola Estadual Senador Filinto Muller Extensão Município: Ivinhema/MS NTE Nova Andradina	
OBJETIVO Contribuir para a produção de histórias em quadrinhos com a utilização de ferramentas HQ, Story Jumper, Iguinho, Contando Histórias, Toondoo, pois a língua escrita em quadrinhos é, na verdade uma forma de representar a língua falada.	
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (elencar itens desenvolvidos na formação/oficina) HQ - Acessar o <i>software</i> , escolher cenário colorido, ou para colorir, escolher os personagens, objetos, balões, importar figuras/imagens de outros arquivos e salvar. Story Jumper – Acessar e fazer o cadastro no ambiente, criar classe, inserir alunos na classe, conhecer as ferramentas para criação de história, adicionar o texto, carregar desenhos e imagens para ilustrar a história, fazer uso da galeria do software disponível corrigir histórias on-line, publicar histórias dos alunos. Iguinho - Acessar a página, navegar nas diferenciadas abas de jogos, tirinhas, animações, conhecer e utilizar as ferramentas disponíveis para criação das histórias em quadrinhos, salvar imagem das histórias criadas e salvar em pendrive. Contando Histórias - Acessar o <i>site</i> , navegar nas abas do site para pesquisar histórias, copiar a URL e postar na página Wikispaces/Blog, elaborar atividades relacionadas à história no JotForm/Google Drive. Toondoo - Acessar o site e fazer o cadastro, conhecer e utilizar as ferramentas do menu e as ferramentas de edição: selecionar o formato e quantidade de quadros para criar a história; adicionar personagens, inserir planos de fundo, inserir balões e fontes, bloquear item não pode ser modificado, diminuir e aumentar o tamanho de uma imagem específica, inverter a posição de um item; salvar a história e publicar. Orientar a elaboração e execução de atividades educacionais (plano de aula ou projeto de ensino) com a utilização das ferramentas apresentadas.	